PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

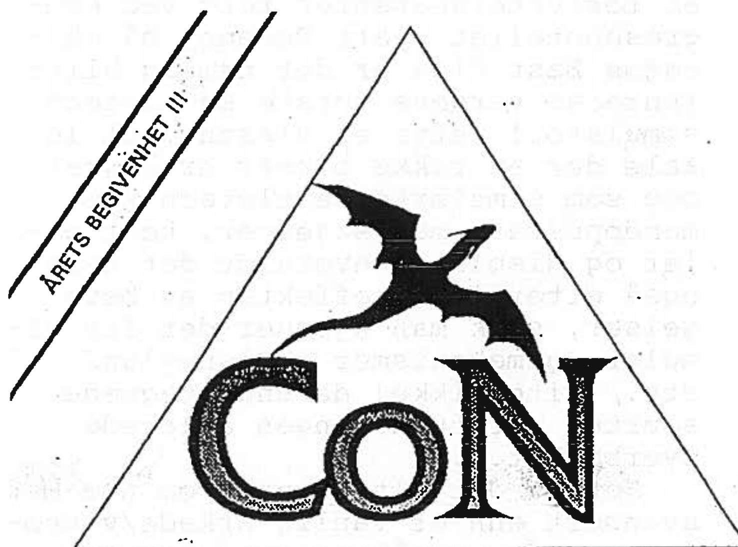
Nr. 63, onsdag 11. september 1991

Redaksjonelt

Det skjer da ting på spillfronten her i landet også! I løpet av de neste to månedene vil det bli avholdt to(2) spillkongresser. Den første er i Hønefoss 4.-6. oktober og den andre er i Trondheim 1.-3. november. Vi bringer stoff om begge kongressene inne i Phobos. Stoffet om X-CON er rykende ferskt. Det ble ferdig natt til idag og overført pr telefax til Phobos. Vi oppfordrer selvfølgelig alle som kan til å melde seg på begge kongressene. I første omgang får Ares jobbe aktivt med å få til noe når det gjelder X-CON - det haster mest. Men Trondheim er jo lengere og dyrere så interesserte bør melde seg snarest slik at vi kan få til noe der også, det være seg leie av buss e.l.

Ellers kan vi melde for første gang i Phobos historie at vi har fått inn så mye stoff at noe må stå over til neste nummer (dette mest på grunn av tids-presset). Dette betyr ikke at vi ikke tar imot enda mere stoff. Ta fjærpenn og papyrus fatt og få ditt navn inn i verdenshistoriens anal.





R.S.R.F.'s SPILLKONGRESS
HØNEFOSS 4. - 6. OKTOBER 1991

For første gang på Ringerike, har vi nå gleden av å kunne ønske velkommen til en spillkongress. X-CON 1 går av stabelen i Hønefoss 4.- 6. Oktober-91.
Arrangøren, Ringerike Strategi- og Rollespillforening, håper med dette å øke spillkongress-tilbudet til spille-hungrige østlendinger. (Og reiselystne fra den lille byen med den store kirken og andre forblåste steder.......)

ÅPNINGSTIDER

Fredag 1600 - 2400
Lørdag 0000 - 2400
Søndag 0000 - 2030

Fredag starter innslipp kl 1600, den offisielle åpning vil være kl 1700 og kl 1730 starter de første turneringene.
Søndag avsluttes alle aktiviteter kl 1900, kl 1915 til 2030 er det premieutdeling (avslutning) og kl 2100 skal man senest ha forlatt lokalene.

FANTASI OG SIMULERING

Den nære forbindelsen mellom spill- og science fiction/fantasy-hobbyene ble for undertegnede bekreftet av et besøk jeg avla på science fiction-verdenskongressen i Chicago for en drøy uke siden. CHICON V var et kjempearrangement, med drøyt 6000 deltagere, og foregikk over en meget lang helg (fra torsdag 29. august t.o.m. mandag 2. september); hundrevis av forfattere, kunstnere, redaktører, vitenskapsmenn og aktive fans deltok på paneler, foredrag, debatter og andre innslag; salgsrommet hadde plass til hundrevis av stands; kunstutstillingen dekket kan hende et par tusen kvadratmeter; filmprogrammet gikk kontinuerlig døgnet rundt, med to vanlige filmspor pluss egne oppsett for TV og Japanimation. Og dessuten hadde man et omfattende spillprogram, både med adgang til fri spilling, turneringer og ikke minst noe som nødvendigvis må være unikt for denne kongressen: En "live" Battletech-turnering! I et forlystelsessenter rett ved kongresshotellet Hyatt Regency på Chicagos East Side er det nemlig blitt innredet verdens første Battletech-simulator! Dette er visstnok et lokale der en rekke bokser er bygget opp som simulerte Battletech kommandoposter, med skjermer, kontroller og displays; hvorvidt det hele også etterligner effekten av bevegelser, slik man kjenner det fra simuleringsmekanismer i Disneyland etc., vites ikke; da undertegnede spurte, var turneringen allerede overbooket...

Her er det altså snakk om noe mer avansert enn et vanlig arkade/video-spill med myntpålast; ved å betale en (forholdsvis høy) avgift får man spille så og så lenge, mot (evt. med) de andre som er i simuleringssenteret samtidig! Dette håndteres selvsagt via avanserte datasystemer, og blir allerede nå avertert som et av den nye generasjonen med "Virtual Reality Systems" -- det nærmeste man kan komme cyberspace før det ikke uvesentlige problemet med nervesystem/nett-interfacing er løst! Her er altså poenget at hele deltagerens synsfelt (og evt. andre sanser) blir fylt opp av informasjon som skal overbevise vedkommende om at han/hun

fylt opp av informasjon som skal overbevise vedkommende om at han/hun faktisk holder på med det som blir simulert. Den mest ekstreme formen for "virtual reality" involverer 'skjermbriller' som skal gi all visuell input til øynene, evt. montert i en hjelm sammen med høyttalere som tar seg av audio-siden av saken. Dette finnes såvidt vites bare på forsøksstadiet ennå, men Battletech-folkene i Chicago var helt overbevist om at deres opplegg representerte den nest beste løsningen for alle som var interessert i å simulere krig og kamp på en mest mulig overbevisende måte.

Det hele så ihvertfall imponerende avansert ut, og vi skulle tro at eventuelle B-tech-fans som begir seg til Nord-Amerika med det første, finner grunn til å legge turen innom Chicago. Også ellers var det selvsagt en rekke innslag som bekreftet det nære forholdet mellom science fiction- og spillfandom: Vi kan spesielt merke oss et eget innslag som helt og fullt var viet den drastiske Steve Jackson Games-konfiskeringen (omtalt nokså utførlig i PHOBOS 51). Der fikk man bl.a. fultt ut møte den innsiktsfulle og omhyggelige innsats som U.S. Secret Service sto bak, i forbindelse med de omfattende beslagene av uhyggelig datakriminelt materiale hos SJG. Steve Jackson kunne selv fortelle om hvor festlig det var å plutselig miste alt materialet til den nyeste versjonen av GURPS CYBERPUNK, rett og slett fordi noen av lovens håndhevere hadde kommet over det på et BBS og trodd at her hadde de en "kokebok" for superhackere!!

Ellers var det selvsagt en rekke interessante nye spill, supplementer osv. som var dukket opp under min Amerikatur -- og som en herværende spillbutikk for det meste ikke har tatt inn... Jeg var for den saks skyld fem dager i New York, der jeg hjemsøkte byens ledende spillforretning, THE COMPLEAT STRATEGIST, i samtlige av dens tre filialer. Men plassforholdene tillater ikke noen detaljert gjennomgang av alle de godsakene som var å finne i USA; det får vi komme tilbake til ved en annen anledning.

- Johannes H. Berg

ÅRETS BEGIVENHET !!!



R.S.R.F.'s SPILLKONGRESS HØNEFOSS 4. - 6. OKTOBER 1991

For første gang på Ringerike, har vi nå gleden av å kunne ønske velkommen til en spillkongress. X-CON 1 går av stabelen i Hønefoss 4.- 6. Oktober-91.
Arrangøren, Ringerike Strategi- og Rollespillforening, håper med dette å øke spillkongress-tilbudet til spille-hungrige østlendinger. (Og reiselystne fra den lille byen med den store kirken og andre forblåste steder.......)

ÅPNINGSTIDER

Fredag 1600 - 2400
Lørdag 0000 - 2400
Søndag 0000 - 2030

Fredag starter innslipp kl 1600, den offisielle åpning vil være kl 1700 og kl 1730 starter de første turneringene.
Søndag avsluttes alle aktiviteter kl 1900, kl 1915 til 2030 er det premieutdelig (avslutning) og kl 2100 skal man senest ha forlatt lokalene.

HVORDAN DU KJØRER TIL X-CON 1:

Hvis du kommer fra Oslo, så ta av fra E68 ved første avkjøring til Hønefoss (til høyre). Du vil passere en Esso-stasjon på venstre hånd, kjøre rett over en rundkjøring (stor premie til den som hopper lengst !), ned en bakke m/slak venstresving, Shell-stasjon på venstre hånd, Texaco-stasjon på høyre hånd, over en bru, veien svinger krapt først til høyre, så til venstre, over et lyskryss, Ringerike Gymnas er på venstre hånd. Parkering litt lengre frem på høyre hånd. YOU'RE THERE !!!!

TRANSPORT

BUSS: Det er meget gode bussforbindelser mellom Oslo og Hønefoss. Det går busser hver hele time som starter fra Oslo bussterminal. Buss-selskapet som står for transporten heter Engseth Busslinjer (gule busser).
Rute ut fra Oslo bussterminal: Stortinget, Universitetsplassen, Bygdøy Allè, Skøyen, Lysaker, Sandvika.
TOG: 10-15 min. å gå fra Hønefoss stasjon ned til kongresslokalene.

OVERNATTING

Det vil være mulig å overnatte i skolens lokaler. En del av klasserommene vil være avsatt til dette formål. Disse vil være oppmerket med oppslag, og beskrevet nærmere i programmet. Det vil også være mulig å få seg en dusj: Lørdag 08.00 - 16.00 og Søndag 08.00 - 15.00
For puddinger som ikke makter å ligge på gulvet i et klasserom, er det nærmeste alternativet Hotell Ringerike. (ca. 200m fra kongresslokalene)

ORDENSREGLER

Fullstendige ordensregler vil bli gjengitt i programmet, men vi nevner her spesielt; Totalt alkohol og røykeforbud i kongresslokalet. Men det vil være mulig å ta røykepauser utenfor.
Hvis noen av kongressdeltakerne er ekstra sugne på en pils, eller ikke greier å holde disco beinet i ro, så er det kun kort vei til pub/discotek.
Men husk: Ingen drikking eller overstadig berusede personer i kongresslokalet!

KIOSK

Vi kommer til å innrede en kiosk som vil dekke primærbehovet hos de fleste les: pizza+pølser+brus etc. Kiosken vil være åpen hele døgnet unntatt fra kl.0400-0800. Vi må dessverre melde at det ikke vil være ølservering på skolen (til kjøkkensjefenes store forbannelse).

PÅMELDING

For å gjøre det enklest mulig, skal alle som vil forhåndspåmelde seg til spill, skrive en kode for hvert spill de vil være med i. Dette gjøres på postgiro-blanketten i rubrikken for melding til adressaten.
Kodene skrives slik:

1. Først en tre-bokstavs kode som du finner i brosjyren.
   (Eks. ATT for 1830 eller ADD for Advanced Dungeons & Dragons 2nd ed.) og så,
2. en av følgende: A eller B hvis spillet spilles i to puljer. (Se program-oversikten.)

EKS.: Call of Cthulhu gruppe B (CoC lørdag kveld) = CoC-B

SKRIV NAVN OG ADRESSE TYDELIG !!!!

For dere som klarer å rote bort (det er ikke vi som har glemt å legge ved) postgiro-innbetalingsblanketten, er kontonummeret: 08240645980 og påmeldingen sendes til:
X-CON
v/Torkjell Dahl
P.B. 270
3501 Hønefoss

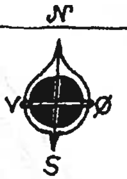
PRISER:

Forhåndspåmelding innen Mandag 23. September...	100,-
Påmelding etter denne dato / ved døren	150,-
Dagsbilletter ved døren	75,-



Tidsakse: 08⁰⁰, 09⁰⁰, 10⁰⁰, 11⁰⁰, 12⁰⁰, 13⁰⁰, 14⁰⁰, 15⁰⁰, 16⁰⁰, 17⁰⁰, 18⁰⁰, 19⁰⁰, 20⁰⁰, 21⁰⁰, 22⁰⁰, 23⁰⁰, 00⁰⁰, 01⁰⁰, 02⁰⁰, 03⁰⁰, 04⁰⁰

FREDAG	LØRDAG	SØNDAG
ÅPNING	AUKSJON	CIVILIZATION (FINALE)
CALL OF CTHULHU (A)	WARHAMMER (A)	BATTLE FOR MOSCOW (FORTS.)
AD&D 2ND.ED. (A)	DIPLOMACY (KVAL.)	AXIS & ALLIES (FINALE)
JUNTA (KVAL.)	AD & D 2ND. ED. (B)	WARHAMMER (B)
AXIS & ALLIES (KVAL.)	DIPLOMACY (FINALE)	BRITANNIA (FINALE)
BRITANNIA (KVAL.)	1830 (KVAL.)	1830 (FINALE)
GURPS (A) (SPACE)	GURPS SPACE (B)	PREMIEUTDELING AVSLUTNING
HEMMELIG ROLLESPILL (A)	KILLER	
JUNTA (FINALE)	CIVILIZATION (KVAL)	
AXIS & ALLIES (KVART)	HEMMELIG ROLLESPILL (B)	
BRITANNIA (SEMI)	CALL OF CTHULHU (B)	
	BATTLE FOR MOSCOW (INNL.)	
	AXIS & ALLIES (SEMI.)	


N
V
Ø
S
NORDØYA
100
5
7
SANDNES
TÅKEJUNGELEN
NORDSKOG
KAPP NORD
150
HIMMELSKOGEN
Paradisbukta
LILLESAND
LILLESKOG
2
500
6
300
490
VESTSKOG
STORSKOG
4
KAPP ØST
KLØFTA
1
220
3
MURSTRAND
KAPP VEST
Elvekroken
VADESTEDET
KANALEN
SKAGEN
HENGEBRUA
SYDØYA
STEINSTÅ
190
9
160
8
KANALSKOG
2
REVPYNT
5
GULLBUKT
GRØNNSKOG
120
7
140
ØSTSKOG
VESTFJORD
170
130
KRONGLEKJERR
SLETTELAND
6
1
200
4
SØRSKOG
GRESSBUKTA
3
10
NÅLØY
180
110
11
GLIMMERØY
SØRKAPP

BACK TO BARBARY!

PLAY by PHOBOS

Dette spillet varer kun én (i) runde.Det vil si at resultatet av spillet med den endelige vinner vil bli offentliggjort i neste Phobos, onsdag 25.september.

Trekk til spillet må senest leveres til Tomas H.Mørkrid **onsdag 18.september** på Ares.

Bakgrunnen for spillet er at et skip er drevet ut av kurs i en storm og har gått på et skjær ved to helt ukjente øyer. Ca 200 mennesker har klart å berge seg i land. Den spilleren vinner som på en el. annen måte klarer å bli erklært til **KONGE** av de andre menneskene innen 14 dager har gått. Spillet er ikke avgjort før alle 14 dagene er gått. Man må ikke nødvendigvis bli erklært kongelig av alle for å vinne. Den som er **mest** kongelig til sist vil vinne. Man kan bli kongelig ved valg el. tvang el. på andre måter.

Man har 2 aksjoner pr. dag og kan maks bruke 3 dager på én handling (flere dager vil betraktes som flere forsøk). Trekket fylles ut og leveres på det oppsettet som står til høyre på denne siden. På de fire pnktene øverst skal man fordele 48 poeng. Man kan maks. sette 18 poeng på ett enkelt punkt. **Diplomati** er evnen til å forhandle seg frem til ting og til å snakke overbevisende til en forsamling. **Manipulering** er evnen til å sette igang opprør, til å spre rykter om folk og til selv å samle seg disipler i skjul (husk at i spillet vil du ikke nødvendigvis bli gjenkjent som én som skal bli konge) **Strategi** er evna til å lede menn i kamp og arbeid som matsanking, jakt, osv. **Taktikk** er evnen til å selv utmerke seg i kamp, under jakt, i en duell osv.

Etter å ha fordelt poeng på disse fire punktene skal man prioritere dem (dvs. å sette opp hva man først tyr til i møtet med andre) fra 1 til 4.

KARTBESKRIVELSE

Svarte trekanter er fjelltopper. Høyden er angitt under dem og kan brukes som referanse. Svart ellers på kartet er ugjennomtrengelige klipper. Grått er fjell. Stripet felt er jorde med mat til 5 personer. Prikket kyst er strand. En palisade er tegnet inn mellom Tåkejungelen og resten av Nordøya. Den er 3 m. høy. I Tåkejungelen er det 10% sjanse for at det bor et monster. Alle steder med "skog" i navnet kan man jakte (da kan man få mat for 5-20 stk.)

se neste side for mer info.....

SPILLER — „BACK TO BARBARY"

ORDRESKJEMA

Ø DIPLOMATI ☐ Ø MANIPULASJON ☐
Ø STRATEGI ☐ Ø TAKTIKK ☐

(PRIORITERING UKE I ½ UKE II)

UKE I

MAN	
TIRS	
ONS	
TORS	
FRE	
LØR	
SØN	

UKE II

MAN	
TIRS	
ONS	
TORS	
FRE	
LØR	
SØN	

BACK to BARBARY -Play by PHOBOS forts.

MAT må man ha. Dersom man ikke får mat begynner man å dø den femte dagen. Fra den dagen av vil prosenten pr. dag bare øke. Det samme gjelder vann fra den 3. dagen (det må altså legges inn i aksjonene at man skal skaffe mat eller vann).

Dersom en handling betyr at man må fra den ene øya til den andre må man si hvordan man krysser kanalen (hengebru, vadested, svømmer, bruker kano, osv.). Dersom man ikke har de kanoene man skal bruke svømmer man. En gruppe som svømmer blir angrepet av hai i 30% av tilfellene (spiser 1T6). Enkeltpersoner blir angrepet i 10% av tilfellene (vadestedet halverer disse prosentene). Man kan ikke gå i land hvor det er fjell.

Mat kan kun fraktes hvor det er stier (stiplede linjer) eller vei (||).

Man kan foreta seg alt som ikke er naturstridig i sine aksjoner. Alt vil bli gitt en rimelig prosentsjanse utifra de forutsetninger og begrensninger som ligger i disse øyene.

Kartet og beskrivelsen av hva som finnes forskjellige steder på øya får dere av en ensom øyboer før han lykkelig (for å se "siviliserte" mennesker) dør i deres armer på stranden ved GULLBUKT. Ca.200 mennesker har klart å berge seg i land. Hva gjør DU ?

NORDØYA

1 Et gammelt fort. Bare muren står igjen. Gir plusser på forsvar.
2 Vulkankrateret er fyllt med ferskvann. Deilig å bade i.
3 Strand med 2 kanoer. Hver kano tar fem mann.
4 Strand med ilanddrevet flåte. Man bruker lang tid på å manøvrere den og må derfor bruke 1 egen aksjon på det ved forflyttning. Den tar imidlertid hele 30 mennesker.
5 Ti giftbusker. Fra første dag av modner én og én av buskene. Kan blandes i vann eller mat. Dødelig gift. Den virker dagen etter at den er blandet i vann. Mat som er forgiftet er dødelig med det samme. Elver blir rene igjen etter én dag. Brønnen må renses med motgift.
6 Kilde. Kan ikke forgiftes (elven nedenfor kan forgiftes).
7 Gravsted med fjorten graver. Folkene her skal visst være gravlagt med hvert sitt private gevær (og ammunisjon) Geværer gir plusser i kamp. En mann bruker én aksjon på å grave opp én grav.

SYDØYA

1 LANDSBYEN. Består av 17 vanlige hus som tar 5 mann hver. Huset mellom stranda og veien er et lager med 20 økser og 20 spader. Det store huset ved jordet har plass til 10 mann og gir plusser på forsvar. Her finnes det også 2 geværer og 4 økser. Palisaden rundt jordet har en port og er 3 meter høy (gir plusser på forsvar). På jordet er det 8 spader.

(Både geværer og økser og spader gir selvsagt plusser i kamp)

2 Frukthagen. I skogen her ligger restene av en stor frukthage. For hver aksjon 1 mann bruker her er det 50% sjanse for at han finner nok frukt til å dekke sitt eget behov for mat og vann i 14 dager (maks 30.pers.).
3 Torneskogen. Når man går gjennom her (eller gjemmer seg her) vil det være 25% sjanse for at man blir forgiftet.
4 Strand med 1 kano på (tar 5 mann).
5 SKIPSVRAKET. Båten ligger ennå på revet. Det er 25% sjanse hver aksjon for at den forsvinner i dypet med de som er ombord på den. For hver aksjon kan to mann sammen finne én av disse tingene;
  A:Mat for 5 i fjorten dager.
  B:1 kanon med kuler (pluss i kamp mot stasjonære mål).
  C:Kikkert. Gjør at man får plusser på handlinger pga. god orienteringsevne.
  D:5 geværer.
  E:4 økser og utstyr til å bygge trekonstruksjoner (tau, osv.)
6 Tolv planter med motgift som hjelper mot all gift i mat, elver og brønnen. De kan høstes én gang pr. dag og kan dermed gi 12 doser hver dag.
7 Hule som bare kan nås fra Vestfjord. Den inneholder en kiste med 10.000 gullmynter, en purpurkappe og en juvelbesatt kongekrone. Dessuten finnes det en eldre pistol der som kun kan avfyres én gang.
8 En brønn med vann. Den er forgiftet.
9 En strand med 5 kanoer. Hver kano kan ta 5 mann. Kan bare nås fra sjøen.
10 På toppen av Nåløy henger en platerustning med sabel som gir plusser i kamp og sjanse for å overleve selv et geværskudd.
11 På stranden her finnes det 12 kanoer som er ødelagt. 3 kanoer kan repareres pr. aksjon (får altså 3 stk. ved å bare dra hit).

Alle spillerene har fyrstikker og kniv. Når man skal ha en gruppe med seg bruker man dip., men når man skal få dem til å gjøre ting effektivt bruker man strateg. For å skjule seg som konspiratør i en gruppe bruker man manipulering. LYKKE TIL

HEX-CON 91

HEXCON - 91

Norges eldste spillkongress, HEXCON, arrangert av Norges beste spillklubb; HEXAGON, melder sin ankomst for 8. gang. Dermed bør alle spillinteresserte sette av første helg i november, 1-3/11-1991, til kreativ og sosial spilling i Trondheim.
Hexconkomitèen har tatt mål av seg til å skape en trivelig, variert og engasjerende kongress som flest mulig vil føle seg tilfreds med. I år vil vi være å finne på Strinda V.G.S. Harald Bothners v. 21. (Se kart på baksiden!)

ANDRE PRAKTISKE OPPLYSNINGER

- Deltagelse på kongressen koster kr. 100 ved forhåndspåmelding. Kommer du direkte til kongressen, koster det kr. 150,-.
- Det vil være overnattingsmuligheter på kongress-lokalet.
- Komitèen arbeider også hardt med å få skaffet dusjer I år. Vi regner med at dette går i orden!
- Vi vil ha kiosk åpen fra start til slutt. I tillegg, vil vi ha en kafè som er åpen nå og da. Det blir også middag lørdag, som det er mulig å melde seg på. Middagen koster kr. 80 + 1D20 (slå selv & send pengeri!
- Heisatur til Alpha Centauri koster kr. 30,- (tips til vertinnene er ikke inkl.)
- HEXCON HAR ALDERSGRENSE 16 ÅR NEDAD!

MIDDAGEN

Middagen i år blir noe annerledes enn siste to års koldtbord. På godt gammelt norsk husmannsvis lager vi en utsøkt velsmakende "Noe" av kjøtt, saus, krydder, poteter, ris, sjchampisjong (hikk!), løk og salat + alkoholfri drikke. Alt serveres hver for seg slik at alle kan forsyne seg med hva de selv vil ha, og til dessert - noe *delikat dissende søtt med vaniljesaus* (NAM!). Prisen på middagen blir kr. 80,- + 1D20 (altså fra kr. 81,- til kr. 100,-).

TURNERINGER

FREDAG: (F)
1. Spill-leder turnering (SL angir hvilket spill, spillere skriver bare nummer)
2. Kremlin 3. Titan 4. Shogun
5. Brettspill-turnering - *The Classics*
   Dette er en turnering som består av tre tomanns-spill. Det vil si at deltagerne spiller 3 spill, hvert på 2 timer. De aktuelle spill blir her Tactics II, A House Divided & Wooden ships & Iron Men. Alle tre spilles!
6. Spill-leder turnering
   I år vil vi gjennomføre en todelt SL-turnering, som vil foregå separat fra hovedturneringen. Den første delen spilles på fredag, den andre delen går på lørdag, dog uten å overlappe hovedturneringen.
   På fredag spilles et scenario som vi har laget. Dette scenarioet må SL tilpasse et av de følgende seks rollespill (utgiver i parentes): SPACE 1889 (GDW), CYBERPUNK (R. TALSORIAN GAMES INC.), WASTELANDS (LANCELOT GAMES), LIVING STEEL (LEADING EDGE GAMES), RL: LEGIONNAIRE (FASA), ALBEDO (THOUGHT & IMAGES).
   SL vil få tilsendt scenarioet en tid i forveien så de kan tilpasse det til rollespillet de velger. Deretter returneres scenarioet til oss for bedømming. Samtidig vil vi gjøre oppmerksom på at denne delen av SL turneringen vil være knyttet til spill-leder kurset (se dette).
   Hvis noen synes vi gjør det for tøft for SL på fredag, så får de til gjengjeld nesten frie hender på lørdag. Da krever vi bare at de stiller opp med et selvlaget scenario til et valgfritt rollespill.
   SL vil bli poengbedømt av spillerne både fredag og lørdag, samt få ekstrapoeng av en jury for tilpassningsarbeidet av scenarioet til det enkelte rollespill. Høyeste totale poengsum vinner.
7. Spill-leder kurs
   SL kurset vil i år delvis være knyttet til SL-turneringens første del. Dette for å gi kursholderen anledning til å bruke materiale fra turneringen under kurset. Vi anser det derfor som ekstra verdifullt for deltagerne på SL-kurset å delta på SL-turneringen, eller omvendt.

"Opp fra skrivebordsskuffen": Lag et spill, og gi det til oss innen 1/10. Premien er på kr. 500,-, men juryen forbeholder seg retten til ikke å dele den ut, hvis bidragene ikke holder mål. PRØV LIKEVEL...

Spørrekonkurranse: Denne arrangeres 1. time før middag på lørdag. Her kan alle stille, som enkeltpersoner eller lag. De to beste besvarelsene går videre til finalen som er etter middagen. Ingen påmelding, bare møt opp når spørsmålene deles ut, altså en time før middag.

Auksjon: Kom med Spill og spillrelatert materiale + bøker, i løpet av Fredag & Lørdag. Auksjonen holdes umiddelbart etter premieutdelingen søndag.

PÅMELDING

For at flest mulig skal få spilt i turneringene, har vi i år gjort det slik at du setter opp en rangering blant de du vil delta i, og som kjøres samtidig. Vi vil, så fremt det er mulig, gjøre det slik at du får 1'ste ønsket, men med ujevnt antall deltagere på et spill, må vi trekke lodd. Det kan selvsagt hende at det blir for lite deltagere til en turnering, denne vil i så tilfelle sløyfes, og vi vurderer 2'ndre ønsket osv., til kabalen går opp.

Den praktiske måten å gjøre dette på, er å se på timeplanen for kongressen og bestemme deg for hva du kunne tenke deg å være med på. Så fyller du ut postgiroblanketten på følgende måte:
Hvis spillet spilles Fredag, skriv en "F" etterfulgt av nummeret på spillet. Går spillet lørdag, skriv "L" + nummer. Vil du være med i hovedturneringen, skriv "H" + nummer.
Andre arrangementer med forhåndspåmelding er MIDDAG, ALPHA, CALL og KILLER. Disse skriver du ganske enkelt navnet på.

Merk at SL-Turneringen går både fredag og lørdag, og at du bak nummeret for turneringen, skriver navnet på spillet du vil lede.

Vi tar et eksempel.

Rolfe skal på HexCon: Han vil spille Kremlin på fredagen. Hvis Kremlin turneringen er fulltatt, vil han delta i Spill-leder turneringen med spillet Albedo, som SL. (Han er klar over at hvis han skulle få plass her, må han delta med et selvlaget spill lørdag og kan ikke spille i de andre turneringene han setter opp lørdag formiddag.)
En romreise til Alpha Centauri høres heller ikke dumt ut (festlig å se nye steder!), så Rolfe bestemmer seg for å være med på denne turen.
Lørdag vil han være med på Junta. Hvis denne er full, vil han isteden være med på 1830, Talisman eller Rollespill-turneringen.
I hovedturneringen vil han være med på Shadowrun eller Gunslinger. For å styrke egoet, vil han være med på Killer, og siden han er et matvrak, vil han også være med på Middagen. Til slutt på lørdag så vil han være med i Call of Cthulhu.
Rolfe fyller ut en postgiroblanketten med navn, osv. på kr. 223,- (100 for kongress + 93 for middag + 30 for reisen til Alpha Centauri). I feltet "Melding til adressaten, skriver han (på bakgrunn av de valg han har gjort)
F:2,6(Albedo) L:4,5,2,7 H:1,6
CALL MIDDAG KILLER ALPHA
Hadde Rolfe bare vært spiller i SL-turneringen, hadde han bare skrevet F:2,6

Giroen adresser du til: HEXCON
V/TORD T. OPHUS
ARNE FJELLBUS v. 14c
N-7033 TRONDHEIM
NORGE

Postgironr: 0802 4586988

NB! PÅMELDINGSFRIST: 1. OKTOBER

Siden vi ønsker å gjøre Hexcon 91 til en kongresse for deg, vil vi gjerne høre om du har noe å stille opp med selv eller forslag til andre forandringer. Lurer du ellers på noe så skriv. Bruk ovennevnte adresse.

	FREDAG	LØRDAG	SØNDAG
0800–1400		DIPLOMACY, TALISMAN, EXCALIBUR, JUNTA, 1830, ROLLESPILL-TURNERING, ASL, MAGIC REALM; START KILLER	FINALE HOVEDTURNERING, FINALE ASL, DUELL, NAVAL WAR, LOST WORLDS
1400–1800		HOVED-TURNERING	PREMIEUTDELING & AUKSJON
1800	OFFISIELL ÅPNING	SPØRREKONKURRANSE	GAVEKORT TIL FØLGENDE VINNERE: OPP FRA SKRIVEBORDSSKUFFEN kr. 500, SPILLBYGGETURNERING kr 500, MINIATYRMALING kr. 300, BESTE MIDDAGSSPISER kr 100, TREKNING BLANDT OPPHOLDSENE .. 100
1900–2200	ALBEDO, SPACE 1889, CYBERPUNK, WASTELANDS, LIVING STEEL, LEGIONNAIRE (X); KREMLIN, TITAN, SHOGUN, BRETTSPILL TURNERING	MIDDAG; SPØRREKONKURRANSE FINALE; KILLER SLUTT	
2200–0100	GM-KURS	ASL; CALL OF CTHULHU ↓	

0 – REGELGJENNOMGANG

X: MERK!
Disse spillene er en del av spill-lederturneringen, og ikke selvstendige turneringer. Derfor kåres ingen vinnere i disse. Men spillerne her blir dog garantert plass i rollespillturneringen på lørdag, hvis de ønsker å delta i denne, samt får et bedre grunnlag for å delta i SL-kurset. Du behøver dog ikke være med i spill-leder turneringen for å kunne delta på spill-leder kurset.

Machiavelli PLAY BY PHOBOS

AVSLUTTNING

MACHIAVELLI play-by-Phobos spillet skal avsluttes på Bjølsen onsdag 25/9. Dere som har deltatt så langt oppfordres til å møte opp for å forsvare deres interresser. Slik stillingen er nå kan det bli både en kjapp og/eller en interressant avslutning. Vi satser på å starte opp klokken 19.00 (senest) og vil spille så lenge det er liv og utfallet er usikkert.

Tomas

Nordic Europa Association

En förening för Europa-spelare i hela Norden.
Om du blir medlem för 1991 får du följande:

- en prenumeration på Europa Magazine för hela 1991 (6 nummer, #17 och #18 får du direkt)
- Upp till 20% rabatt på Europaprylar
- En treringspärm (Amerikansk) "Europa Players Association"
- bonussaker som endast medlemmar får
- första chansen att få tag i nya spel

Ett medlemskap för ett år kostar 200 kronor. Sätt in pengarna på PostGiro-konto **23 28 66 - 4**, och ange namn, adress och telefonnr. Vår adress är:

Nordic Europa Association
Box 10031
580 10 LINKÖPING

Vi har ett mindre antal av Europa Magazine och Balkan Front i lager. Det vi inte har kan vi snabbt ta hem.

	Medlemspris	Övriga	
Europa Magazine	30:-	40:-	(#5, #8-#18 finns i lager)
Europa News 1-2-3-4	80:-	100:-	(Nytryck av nummer 1 till 4)
The Europa Almanac	70:-	90:-	
Balkan Front	280:-	350:-	
The Urals	200:-	250:-	
Fire in the East	480:-	600:-	
First to Fight	-	-	(kommer närsomhelst)
Winter War	185:-	230:-	(kommer kanske till hösten)
Second Front	600:-	750:-	(kommer vilket år som helst)

Ovanstående priser är exklusive frakt. Frakten för tyngre prylar kostar 40 kr inom Sverige och 80 kr till övriga länder. Betala helst via PostGiro. Priserna kan ändras, speciellt på nya spel, och beroende på dollarkurs. Tidpunkterna ändras förmodligen.

Intressant att veta:
- "For Whom the Bell Tolls" (spanska inbördeskriget) är lagd på is och kommer inte förrän 1992.
- Europa Magazine #17 innehåller en speltestversion av "Supermarina" (Europa Naval Module for the Mediterranean).
- GR/D vill inte ha några frågor om när Second Front eller First to Fight släpps. De vet det inte ens själva.

För mer info, ring Mats Persson, tel 013-176856, alt. 013-281948, eller Johan Herber 013-173013, alt. 013-282869